

A large, stylized number '20' in white, set against a solid red background. The '2' is composed of a thick, curved stroke that starts from the bottom left and sweeps upwards and to the right. The '0' is a simple, thick, white oval shape positioned in the upper left part of the '2's curve.

20

**MONOGRAFÍAS**

revista de arte e arquitectura  
revista de arte y arquitectura  
art & architecture magazine

HABITACIÓN  
ROOM

○ KEEP CLEAR ○

**Asunción Salgado De la Rosa**

Estudio profesional en Madrid. Profesora y doctoranda en el departamento de proyectos arquitectónicos de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid.

**Arquitecto**

**Texto e debuxos: A. Salgado**

**Imágenes: Varios**

**VIVENDA MÍNIMA,  
HABITACIÓN MÁXIMA.  
APUNTES CINEMATOGRAFICOS.**

**VIVIENDA MÍNIMA,  
HABITACIÓN MÁXIMA.  
APUNTES CINEMATOGRAFICOS.**

**LESS HOME,  
MORE ROOM.  
CINEMATOGRAPHIC NOTES.**



Siempre que desde la arquitectura es abordada la cuestión de la minimización del espacio destinado a vivienda, el arquitecto se enfrenta al dilema de la compartimentación del espacio en relación a su definición tipológica.

Por un lado, la optimización del movimiento en el interior de la misma se opone abiertamente a los deseos de intimidad por parte de su habitante. La discusión se centra por tanto en la flexibilidad, unida a la idea del espacio continuo e indefinido funcionalmente, sin olvidar la obsesión por hallar las claves que optimicen los procesos de industrialización doméstica.

La trascendencia del tema de la vivienda, relacionada en todos los aspectos con los valores de una sociedad, alcanza sin duda alguna al cine como medio de expresión que se hace eco de las nuevas formas de habitación. Desde sus propias limitaciones, impuestas en parte por las exigencias de la cámara, plantea nuevas soluciones de flexibilidad espacial que se acercan al esquema antes expuesto.

Lo que es evidente es que hace unos años comenzó a diluirse la frontera que separa el espacio destinado al trabajo y el destinado al ocio en el ámbito doméstico. La vivienda ya no se destina en exclusiva al descanso o a la diversión, y por ello ha de estar preparada para poder desarrollar en él determinadas actividades, que pueden exigir transformaciones, sin que la rigidez de su configuración arquitectónica o programática lo impidan.

A su vez, la distinción entre lo lúdico y lo estrictamente laboral también es cada vez un concepto más difuso para la dinámica mental diaria de la vida del individuo. Es decir, ya no se trata de un problema básicamente funcional, sino que también constituye un fenómeno sociológico.

El espacio de la vivienda responde cada vez más a un esquema hecho a medida por el individuo o en su defecto que sea capaz de permitir una configuración personal. Esta eliminación de fronteras nos conduce cada vez más a una arquitectura en la que el contenedor pierde interés en detrimento del contenido. Es un trabajo de interiores, de divisiones espaciales móviles que permitan la transformación. Esta colección de espacios diáfanos, en los que el individuo hace y deshace su espacio, (sin necesidad de verse condicionado por las distribuciones de la vivienda convencional), tienen su reflejo directo en el cine bien como recurso de adjetivación de un personaje, como respuesta a una trama argumental concreta, o bien como reclamo escenográfico de experimentación futurista.

Pero por encima de todo, estos espacios poseen la virtud de ser filmados desde cualquier ángulo sin necesidad de realizar cortes de planos. Además se ha consolidado como un recurso para simbolizar en pantalla aquellas formas de habitar que se salen de lo común. Actores, escritores, bailarines y todo tipo de artistas en general, son retratados en el cine como moradores de "espacios a medida", como paradigma de lo que la vida bohemia debe ser.

Es "el complejo de loft", con el que los directores del cine actual, parecen adjetivar el carácter de un determinado personaje, que por lo general es creativo, urbano, poco convencional, y no se ajusta a los parámetros establecidos.

Por ser un fenómeno americano en su origen, será el cine de Hollywood el que primero lo refleje, cambiando la percepción dura y desangelada que nos ofrecería la visión de una nave abandonada en una zona industrial urbana en plena era del glam, mediante la narración de fábulas con ideales de superación personal.

Sempre que se aborda desde a arquitectura a cuestión da minimización do espacio destinado a vivenda, o arquitecto enfróntase ao dilema da compartimentación do espacio en relación á súa definición tipolóxica.

Por un lado, a optimización do movemento no interior da mesma oponse abertamente aos desexos, de intimidade por parte de quen a habita. A discusión céntrase, polo tanto, na flexibilidade, unida á idea do espacio continuo e indefinido funcionalmente, sen esquecer a obsesión por atopar as claves que optimicen os procesos de industrialización doméstica.

A transcendencia do tema da vivenda relacionada en todos os aspectos cos valores dunha sociedade alcanza, sen ningunha dúbida, ao cine como medio de expresión que se fai eco das novas formas de habitación. Desde as súas propias limitacións, impostas en parte polas esixencias da cámara, presenta novas solucións de flexibilidade espacial que se achegan ao esquema antes mencionado

O que é evidente é que hai uns anos comezou a diluirse a fronteira que separa o espacio destinado ao traballo e o destinado ao lecer no ámbito doméstico. A vivenda xa non se destina en exclusiva ao descanso ou á diversión, e por iso hai que preparala para poder desenvolver nela determinadas actividades que poidan esixir transformacións, sen que a rixidez da súa configuración arquitectónica ou programática o impidan.

Á vez, a distinción entre o lúdico e o estrictamente laboral tamén é cada vez un concepto máis difuso para a dinámica mental diaria da vida do individuo. É dicir, xa non se trata só dun problema basicamente funcional, senón que tamén constitúe un fenómeno sociolóxico.

O espacio da vivenda responde cada vez máis a un esquema feito a medida polo individuo ou, de non ser así, que sexa capaz de permitir unha configuración persoal. Esta eliminación de fronteiras condúcenos, cada vez máis, a unha arquitectura na que o contedor perde interese en detrimento do contido. É un traballo de interiores, de divisións espaciais móviles que permitan a transformación.

Esta colección de espacios diáfanos, nos que o individuo fai e desfai o seu espacio sen necesidade de verse condicionado polas distribucións da vivenda convencional, ten o seu reflexo directo no cine tanto como recurso de adxectivación dun personaxe como resposta a unha trama argumental concreta, ou como reclamo escenográfico de experimentación futurista.

Pero, por enriba de todo, estes espacios posúen a virtude de seren filmados desde calquera ángulo sen necesidade de realizar cortes de planos. Ademais, consolidáronse como un recurso para simbolizar na pantalla aquelas formas de habitar que se saen do común. Actores, escritores, bailaríns e, en xeral, todos os artistas, son retratados no cine como moradores de "espacios a medida", como paradigma do que debe ser a vida bohemia

É o "complejo de loft", co que os directores do cine actual parecen adxetivar o carácter dun determinado personaxe que, polo xeral, é creativo, urbano, pouco convencional, e non se axusta aos parámetros establecidos.

Por ser un fenómeno americano na súa orixe, será o cine de Hollywood o que primeiro o reflicta, cambiando a percepción dura e desanxelada que nos ofrecería a visión dunha nave abandonada.



donada nunha zona industrial urbana en plena era do glam, mediante a narración de fábulas con ideais de superación persoal.

En *Flash Dance* (1983) do director británico Adrian Lyne, os soños dunha xove cinsenta dos oitenta que habita un xigantesco loft (con montacargas dos que tamén meten medo), convértese en realidade ao conseguir, non só ao seu príncipe azul (que é o dono da siderurxia onde traballa ela), senón tamén ao ver cumprida a súa ambición de ingresar no conservatorio de baile, co que por fin deixará o seu traballo como peón da fundición.

Apoiado por unha excelente banda sonora este proxecto de baixo presuposto e escaso argumento supuxo un inesperado éxito mundial que cambiou substancialmente as constantes creativas das películas musicais. Tanto a elección da súa protagonista, Jennifer Beals, como o vestuario e todo o alicio que a rodeaba na película serviron de modelo para toda unha xeración de xoves dos anos oitenta.



Fig.1

Aínda a pesar da escasa calidade da cinta de Lyne, trátase dunha película que, en certo modo, foi precursora do que desde entón se mostraría como estereotipo cinematográfico do habitante de loft; o cal consistiría en ofrecer unha imaxe pouco convencional de un mesmo, que precisase dese espazo para o seu desenvolvemento. Sen quererlo, xa se apuntaron desde o cine as primeiras mostras de asimilación do entorno de traballo no interior do espazo doméstico; moito antes da implantación do tele-traballo na vida diaria.

En *Flash Dance* (1983) del director británico Adrian Lyne, los sueños de una joven cenicienta de los ochenta que habita un gigantesco loft, (con montacargas de los que dan miedo incluido), se convierten en realidad al conseguir no solo a su príncipe azul (que es el dueño de la siderurgia donde ella trabaja), sino también ver cumplida su ambición de ingresar en el conservatorio de baile, con lo que por fin dejará su trabajo como peón de la fundición.

Apoyado por una excelente banda sonora, este proyecto de bajo presupuesto y escaso argumento supuso un inesperado éxito mundial que cambió substancialmente las constantes creativas de las películas musicales. Tanto la elección de su protagonista, Jennifer Beals, como el vestuario y todo el alicio que la rodeaba en la película sirvieron de modelo para toda una generación de jóvenes de los años ochenta.

Aún a pesar de la escasa calidad de la cinta de Lyne, se trata de un filme que en cierto modo fue precursor de lo que desde entonces se mostraría como estereotipo cinematográfico del habitante de loft. Esto consistiría en ofrecer una imagen poco convencional de uno mismo, que precise de este espacio para su desarrollo.

Fig. 1 y 2 : Imaxes de dous lofts actuais. O primeiro situado na berlinesa rúa Mariannenstrasse, tiña este aspecto antes de ser ocupado polos actuais inquilinos. O segundo, en Nova York, na planta máis alta do edificio Starrett-Lehigh, no centro de Chelsea. Fig.1 y 2 Imágenes de dos lofts actuales. El primero situado en la berlinesa calle de Mariannenstrasse, poseía este aspecto antes de ser ocupado por sus actuales inquilinos. El segundo se encuentra en Nueva York, en la planta más alta del edificio Starrett-Lehigh, en el centro de Chelsea.

O fenómeno loft, en calquera caso, é un concepto urbano xa non só pola peculiaridade da súa ubicación, senón polo carácter que se lle presume aos seus habitantes.

O habitante de loft é ante todo un creador do propio espazo. É un individuo ao que lle resulta imposible axustarse ás restricións dunha distribución preestablecida, e no que se refire aos mecanismos que emprega o cine, un personaxe que pode ser filmado nun ambiente doméstico moi cómodo. Ao dispoñer de gran cantidade de espazo sen compartimentar, resulta doado de iluminar, a cámara deambula a pracer, e mesmo é posible a obtención de planos desde arriba sen necesidade de construír un decorado. Un loft é o máis parecido a un estudio de gravación de cine, só que o decorado é real, se se desexa así.

Parte da estética do loft radica non só na cantidade de espazo, senón tamén na conservación de parte das antigas instalacións destinadas a abastecer o inmoble na súa función primitiva.(Fig. 1 y 2 )



Fig.2

Sin quererlo, ya desde el cine se apuntaron las primeras muestras de asimilación del entorno de trabajo en el interior del espacio doméstico; mucho antes de la implantación del tele-trabajo en la vida diaria. El fenómeno loft en cualquier caso es un concepto urbano, ya no sólo por la peculiaridad de su ubicación, sino por el carácter que se le presume a sus habitantes.

El habitante de loft es ante todo un creador del propio espacio. Es un individuo al que le resulta imposible ajustarse a las restricciones de una distribución preestablecida, y en lo que a los mecanismos que emplea el cine se refiere, un personaje que puede ser filmado en un entorno doméstico muy cómodo. Al disponer de gran cantidad de espacio sin compartimentar, resulta fácil de iluminar, la cámara deambula a placer, e incluso es factible la obtención de planos desde arriba sin necesidad de construir un decorado. Un loft es lo más parecido a un plató de cine, solo que el decorado es real, (sí así se desea).

Parte de la estética del loft radica no sólo en la cantidad de espacio, sino también en la conservación de parte de las instalaciones primitivas destinadas a abastecer al inmueble en su función primitiva. (Fig.1 y 2)

Fig. 1 & 2 Two present day lofts. The first is situated in Mariannenstrasse, Berlin, and looked like this before being occupied by its present tenants. The second is found in New York, on the top floor of the Starrett-Lehigh building, in the middle of Chelsea.



Esta imaxe de tubos colgantes, poleas, conductos de ventilación entrecruzados e saídas de aire, forma parte dunha estética moi concreta adoptada por algunhas arquitecturas do High Tech. O máximo expoñente disto témolo na fachada traseira do Centro Georges Pompidou dos arquitectos Richard Rogers e Renzo Piano, construído na segunda metade dos anos setenta en París. En anos posteriores, o reflexo cinematográfico da obtención do loft coincide ao mesmo tempo cunha etapa de "estética fabril" no cine. Hai unha identificación co punk e co escepticismo social reinante desde a etapa Reagan.

Estes foron os anos do trunfo da estética perseguida polo director James Cameron en películas como *Terminator* (*The Terminator*, 1984), ou na segunda entrega de *Alien* titulada *Alien: o regreso* (*Aliens*, 1986). Estas imaxes que algúns críticos denominaron "realismo sucio", resultaron moi apropiadas para a ambientación de decorados de acción, nos cales os últimos restos da cidade industrial plasman o escepticismo de toda unha xeración.

O cine seguirá explotando o loft como estereotipo (que por outro lado pode ser certo), de "individuo pertencente ao mundo da arte".

Esta imagen de tubos colgantes, poleas, conductos de ventilación entrecruzados y salidas de aire, forma parte de una estética muy concreta adoptada por algunas arquitecturas del High Tech. El máximo exponente de esto lo tenemos en la fachada trasera del Centro Georges Pompidou de los arquitectos Richard Rogers y Renzo Piano, construido en la segunda mitad de los años setenta en París. En años posteriores, el reflejo cinematográfico de la obtención del loft, coincide a su vez con una etapa de "estética fabril" en el cine. Hay una identificación con el punk y con el escepticismo social reinante desde la etapa Reagan.

Estos fueron los años del triunfo de la estética perseguida por el director James Cameron en películas como *Terminator* (*The Terminator*, 1984), o en la segunda entrega de *Alien* titulada *Alien: el regreso* (*Aliens*, 1986). Estas imágenes que algunos críticos han dado en llamar "realismo sucio", resultaron muy apropiadas para la ambientación de decorados de acción, en los cuales los últimos rescoldos de la ciudad industrial plasman el escepticismo de toda una generación.

El cine seguirá explotando el loft como estereotipo (que por otro lado parece ser cierto), de "individuo perteneciente al mundillo del arte".

No nos faltarán ejemplos extraídos del cine americano que cumplan esta premisa. Sin ir más lejos, en el fragmento dirigido por Coppola de la película *Historias de Nueva York* (*New York Stories*, 1989), un temperamental Nick Nolte, interpreta a Lionel Dobie, un pintor maduro en la cresta de su carrera, que pasea su vida entre el posible éxito profesional que le consolide como figura artística del momento y un seguro fracaso sentimental que le abstraiga de su trabajo. Toda la película se desarrolla en su nave-estudio, donde supuestamente trabaja y en la que conviven él y su joven ayudante Zoe.

En un pequeño habitáculo de dos plantas situado en la inmensidad de la gran nave, Zoe trata de conservar la poca intimidad que le otorgan las condiciones de su espacio y el propio Lionel Dobie, que la acosa día y noche.

Non faltarán exemplos extraídos do cine americano que cumpran esta premisa. Sen ir máis lonxe, no fragmento dirixido por Coppola da película *Historias de Nova York* (*New York Stories*, 1989), un temperamental Nick Nolte, interpreta a Lionel Dobie, un pintor maduro no cume da súa carreira que pasea a súa vida entre o posible éxito profesional que o consolide como figura artística do momento e un seguro fracaso sentimental que o abstraia do seu traballo. Toda a película transcorre na súa nave-estudio, onde supostamente traballa, e na que conviven el e a súa xove axudante Zoe. Nun pequeno habitáculo de dúas plantas situado na inmensidade da gran nave, Zoe trata de conservar a pouca intimidade que lle ofrecen as condicións do seu espacio e tamén Lionel Dobie, que a acosa día e noite.

A forma de vida do protagonista, con continuos altibaxos emocionais nos que alternan os momentos de desesperación cos de lucidez creativa, eliminan calquera parecido cunha existencia convencional.

A decisión de Zoe de abandonar o artista, verase apoiada, en parte, de cara ao espectador, polas condicións do espacio que habita. Á vez, isto poñerá de manifesto no só as peculiari-

La forma de vida del protagonista, con continuos altibajos emocionales en los que se alternan los momentos de desesperación con los de lucidez creativa, eliminan cualquier parecido con una existencia convencional.

La decisión de Zoe de abandonar al artista en parte se verá apoyada, de cara al espectador, por las condiciones del espacio que habita. A su vez, esto pondrá de manifiesto no sólo las peculiaridades del inquilino de un loft, sino también la necesidad de la eliminación programática de las funciones del hogar.

En el loft no hay frontera que separe la vida personal de la laboral; un trabajo "de nueve a cinco" imposibilita su disfrute.

En la película de Julian Schnabel, *Basquiat* (1996), basada en la vida del malogrado pintor, esta indisolubilidad entre el ámbito personal y laboral que se le supone de manera romántica a la actividad pictórica, es planteada por el director a través de la ambientación de las tres naves en las que viven y trabajan los personajes. En todo momento, las peculiaridades propias de la actividad son narradas como algo natural, poniendo el énfasis en las distintas ambientaciones que pretenden ser acordes con los diversos personajes, (y que por otro lado, puede que reflejen una realidad). (Fig 3,4 y 5)

Las tres naves que aparecen en la película, la de un exquisito y escrupuloso Andy Warhol (interpretado maravillosamente por David Bowie), la de un sofisticado Albert Milo (encarnado por Gary Oldman) y por último la del propio Basquiat, se hacen eco de un fenómeno que aunque tiene sus raíces en la comunidad artística de Nueva York, pronto se extendió a otros núcleos de población, respondiendo a un deseo individual de inventar el propio espacio, con el fin de determinar sus propias condiciones de vida.

La reinterpretación que se realiza a través del cine europeo del habitante de loft es distinta, entre



dades do inquilino dun loft, senón tamén a necesidade da eliminación programática das funcións do fogar.

No loft non hai fronteira que separe a vida persoal da laboral; un traballo "de nove a cinco" imposibilita disfrutalo.

Na película de Julian Schnabel, *Basquiat* (1996), baseada na vida do malogrado pintor, esta indisolubilidad entre o ámbito persoal e laboral que se lle supón de maneira romántica á actividade pictórica, propón o director a través da ambientación das tres naves nas que viven e traballan os personaxes. En todo momento, as peculiaridades propias da actividade son narradas como algo natural, poñendo a énfase nas distintas ambientacións que pretenden ser acordes cos diversos personaxes, e que, por outro lado, pode que reflictan unha realidade.

(Fig. 3, 4 y 5)

As tres naves que aparecen na película, a dun exquisito e escrupuloso Andy Warhol (interpretado marabillosamente por David Bowie), a dun sofisticado Albert Milo (que interpretou Gary Oldman) e, por último, a do mesmo Basquiat, fanse eco dun fenómeno que, aínda que



outras cousas debido a la propia configuración de las bolsas industriales que permanecen en la ciudad europea.

Estas abarcan zonas menos extensas que las que ocupan los restos de construcciones fabriles integradas en el tejido urbano de la ciudad americana. Su densidad en el conjunto de la ciudad, tiene un impacto mucho menor y por lo tanto, su reutilización como vivienda, la mayoría de las veces, constituye una operación aislada, con lo que se imposibilita la formación de guetos. Pero la idea inicial subyace, ya que no dejan de ser espacios a medida, excepcionales si son vistos como laboratorios para la experimentación doméstica.

Pero sin duda alguna, la mejor manera que encuentra el cine para plasmar todos aquellos experimentos espaciales en el terreno doméstico los encontramos en las escenografías de los filmes de ciencia ficción.

A través del cine, muchos arquitectos y directores artísticos plantean a menudo ejercicios de ensayo en torno al tema del habitar futuro. En este aspecto, el cine de ciencia-ficción es el género ideal para la praxis de este ejercicio.

Fig. 3. Imaxe de Andy Warhol no seu estudio acompañado de Basquiat, tomada da película *Basquiat* (1996), de Julian Schnabel.

Fig. 3 Imagen de Andy Warhol en su estudio acompañado de Basquiat, extraída de la película *Basquiat* (1996), de Julian Schnabel.

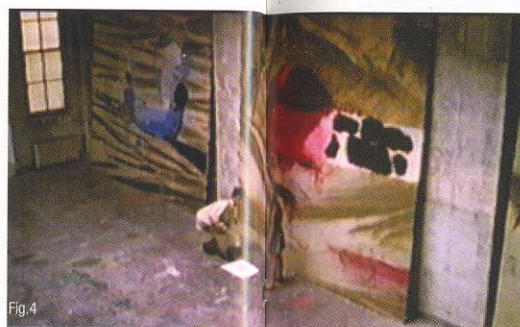
Fig. 3 Andy Warhol in his studio accompanied by Basquiat, taken from the film *Basquiat* (1996) by Julian Schnabel.

Fig. 4. Imaxe de Alberto Milo no seu estudio acompañado da súa filla, tomada da película *Basquiat* (1996), de Julian Schnabel.

Fig. 4 Imagen de Albert Milo en su estudio acompañado de su hija, extraída de la película *Basquiat* (1996), de Julian Schnabel.

Fig. 4 Albert Milo in his studio accompanied by his daughter, taken from the film *Basquiat* (1996) by Julian Schnabel.

296 | vivienda mínima, habitación máxima



ten as súas raíces na comunidade artística de Nova York, axiña se estendeu a outros núcleos de poboación, respondendo a un desexo individual de inventar o propio espazo, co fin de determinar as súas propias condicións de vida.

A reinterpretación que se realiza a través do cine europeo do habitante do loft é distinta, entre outras cousas, debido á propia configuración das bolsas industriais que permanecen na cidade europea.

Estas abarcan zonas menos extensas que as que ocupan os restos de construcións fabrís integrados no tecido urbano da cidade americana. A súa densidade no conxunto da cidade ten un impacto moito menor e, polo tanto, a súa reutilización como vivenda, as máis das veces, constitúe unha operación illada, co que se imposibilita a formación de guetos. Pero a idea inicial subyace, xa que non deixan de ser espazos a medida, excepcionais, se se ven como laboratorios para a experimentación doméstica.

Pero, sen ningunha dúbida, a mellor maneira que ten o cine de plasmar todos aqueles experimentos espaciais no terreo doméstico atopámola nas escenografías das películas de ciencia ficción.



Se trata de un género en el que se invierten cantidades ingentes de esfuerzo y dinero a la hora de materializar las escenografías que ambientan los interiores de las naves espaciales. Su estética supone, en ocasiones, un punto de partida para diseñadores y arquitectos.

Todo ha de parecer diferente, novedoso, aunque en realidad siempre posea ese toque que lo liga a lo que está de moda en el momento, situándolo mucho más cerca de lo que parece de los diseños existentes.

Como muestra basta con observar la evolución que en su estética, han experimentado las películas de este género desde los años 60 hasta ahora. El glamour y la riqueza ornamental de *Barbarella* (1968), chocan con la austeridad de los primeros *Alien* (1979, 1983), en las que en poco más de diez años se pasa de un optimismo donde la técnica conduce al superhombre, a un desesperado escepticismo de visiones destructivas, o la estética "blanda" muy en la línea de las esculturas pop de Claes Oldenburg que aparecen en las sesenteras *Cuando el destino nos alcance*, (*Soilend Green*, 1969), o más refinadamente en los interiores creados por el francés Olivier Mourgue para la película *2001: Una odisea del espacio* (1968), de Kubrick, que pronto serán superadas a través de escenografías más

Fig. 5. Imaxe de Basquiat pintando no seu estudio, tomada da película *Basquiat* (1996), de Julian Schnabel.

Fig. 5 Imagen de Basquiat pintando en su estudio, extraída de la película *Basquiat* (1996), de Julian Schnabel.

Fig. 5 Basquiat painting in his studio, taken from the film *Basquiat* (1996) by Julian Schnabel.



A través do cine, frecuentemente, moitos arquitectos e directores artísticos presentan exercicios de ensaio en torno ao tema do habitar futuro. Neste aspecto, o cine de ciencia-ficción é o xénero ideal para a praxe deste exercicio.

Trátase dun xénero no que se invisten cantidades enormes de esforzo e de cartos á hora de materializar as escenografías que ambientan os interiores das naves espaciais. A súa estética supón, en ocasións, un punto de partida para deseñadores e arquitectos.

Todo ten que parecer diferente, novidoso, aínda que en realidade sempre posúa ese toque que o liga ao que está de moda no momento, situándoo moito máis preto do que parece dos deseños existentes.

Como mostra chega con observar a evolución que, na súa estética, experimentaron as películas deste xénero desde os anos 60 ata agora. O glamour e a riqueza ornamental de *Barbarella* (1968), chocan coa austeridade dos primeiros *Alien* (1979, 1983), nas que, en

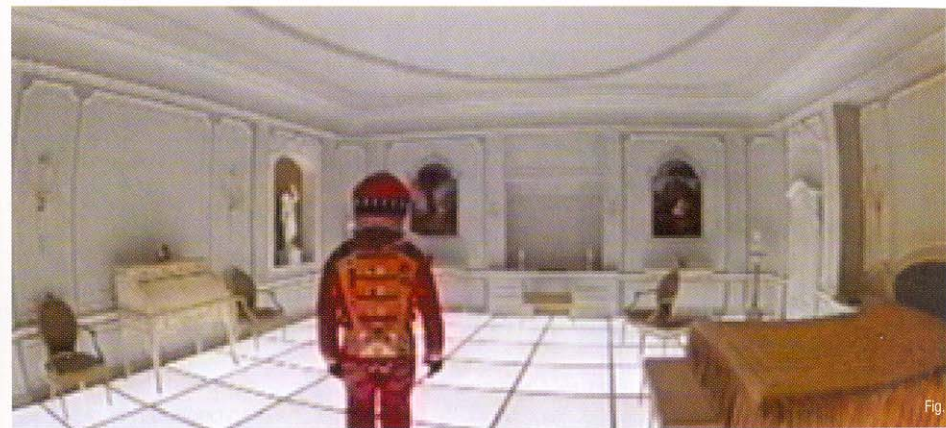


"terrenales" como las de *Blade Runner* (1982) o *Terminator* (1984), a cuyos directores (Ridley Scott y James Cameron) se les ha atribuido la denominación de creadores de un "realismo sucio", muy ligado a la estética fabril de los ochenta. Mas en nuestros días, *Gattaca* (1998), propone una austeridad formal y una asepsia en la que prima la arquitectura sobre el diseño, y en las que el organicismo ingenuo y futurista de la estética Mourgue, caracterizado por aquel sofá tapizado en un tejido elástico rojo, ha pasado de moda y ha quedado como emblema del diseño de finales de los sesenta. (Fig.6 y 7)

Es por tanto evidente que la "imaginación futura" está supeditada a las referencias presentes, y que su evolución depende de las modas, y es esclava de la evolución tecnológica del momento, y su arquitectura doméstica pasa por encajar todos los condicionantes que se le suponen a la "existencia futura", según el modelo del momento. Y esto no es tanto un problema que tenga que ver con una hipotética escasez de imaginación, sino más bien de la posibilidad de abordar el tema de la arquitectura desde el punto de vista del cambio, pese a la permanencia de la función.

Fig. 6. Interior da nave Enterprise, quitada da película 2001: Unha odisea no espazo (1968), de Stanley Kubrick.  
Fig. 6 Interior of the nave Enterprise, extraída da película 2001: Una odisea en el espacio (1968), de Stanley Kubrick  
Fig. 6 Interior of the spaceship Enterprise, taken from the film 2001: A Space Odyssey (1968) by Stanley Kubrick.

pouco máis de dez anos, se pasa dun optimismo onde a técnica conduce ao superhome, a un desesperado escepticismo de visións destrutivas, ou á estética "branda", moi na liña das esculturas pop de Claes Oldenburg que aparecen nos sesenta en *Cando o destino nos alcance* (*Soiled Green*, 1969), ou máis refinadamente nos interiores creados polo francés Olivier Mourgue para a película 2001: *Unha odisea no espazo* (1968), de Kubrick, que axiña serán superadas por escenografías máis "terrenais" como as de *Blade Runner* (1982) ou *Terminator* (1984), atribuíndoselle aos directores (Ridley Scott e James Cameron) a denominación de creadores dun "realismo sucio" moi ligado á estética fabril dos oitenta. Xa máis actual, *Gattaca* (1998), propón unha austeridade formal e unha asepsia na que prima a arquitectura sobre o deseño, e nas que o organicismo inxenuo e futurista da estética Mourgue caracterizado por aquel sofá tapizado nun tecido elástico vermello, pasou de moda e quedou como emblema do deseño de fins dos sesenta. (Fig. 6 y 7)



A través de filmes como *Metropolis* (1919), de Fritz Lang o *L'Inhumaine* (1924), de Marcel L'Herbier, salieron a la luz diseños arquitectónicos que bajo la carga positiva de la adjetivación del filme traspasaron los límites del papel y de su propio tiempo. La participación de Robert Mallet-Stevens, (arquitecto de cierta influencia en el París de la época), en este filme de L'Herbier, junto a un nutrido grupo de artistas de vanguardia, formó parte de la estrategia que dotaría al cine francés de un lenguaje personal capaz de competir con la ya entonces fuerte industria americana, que prosiguió su historia con ejemplos tan afortunados como *Fahrenheit 451*, de François Truffaut o *El quinto elemento* de Luc Besson entre otros.

De la sobrecarga visual de Truffaut o Radford, que muestran ambientaciones donde bajo una aparente sencillez formal subyace el miedo a un orden asfixiante, se pasó en casi veinte años a la densificación ambiental de Ridley Scott o James Cameron, obtenida a través de la inclusión de artefactos acompañados de la temida densificación humana que empuja al ser humano a huir de un mundo de recursos agotados.

Fig. 7 Interior de apartamento, quitada da película 2001: Unha odisea no espazo (1968) de Stanley Kubrick.  
Fig. 7 Interior de apartamento, extraída da película 2001: Una odisea en el espacio (1968), de Stanley Kubrick  
Fig. 7 Apartment interior, taken from the film 2001: A Space Odyssey (1968) by Stanley Kubrick



É evidente, polo tanto, que a "imaxinación futura" está supeditada ás referencias presentes, e que a súa evolución depende das modas e é escrava da evolución tecnolóxica do momento, e a súa arquitectura doméstica pasa por encaixar todos os condicionantes que se lle supoñen á "existencia futura", conforme o modelo do momento. E isto non é tanto un problema que teña que ver cunha hipotética falta de imaxinación, senón máis ben coa posibilidade de abordar o tema da arquitectura desde o punto de vista do cambio, pese á permanencia da función.

A través de películas como *Metropolis* (1919) de Fritz Lang o *L'inhumaine* (1924), de Marcel L'Herbier, saíron á luz deseños arquitectónicos que baixo a carga positiva da adxectivación da película, traspasaron os límites do papel e do seu propio tempo. A participación de Robert Mallet-Stevens (arquitecto de certa influencia no París da época), nesta película de L'Herbier, xunto a un amplo grupo de artistas de vangarda, formou parte da estratexia que dotaría o cine francés dunha linguaxe persoal capaz de competir coa xa daquela forte industria americana, que proseguíu a súa historia con exemplos tan afortunados como *Fahrenheit 451* de François Truffaut ou *O Quinto Elemento* de Luc Besson, entre outros.

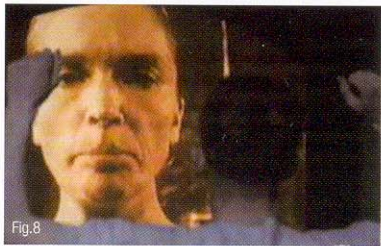


Fig.8

Da sobrecarga visual de Truffaut ou Radford, que mostran ambientacións nas que baixo unha aparente sinxeleza formal subxace o medo a unha orde asfixiante, pasouse en case vinte anos á densificación ambiental de Ridley Scott ou James Cameron, conseguida a través da inclusión de artefactos acompañados da temida densificación humana que empuxa ó ser humano a fuxir dun mundo de recursos esgotados.

Entre las imágenes de 1984 de Michael Radford, (1984) en las que una gran pantalla preside constantemente la habitación desnuda del protagonista, cuya vida discurre bajo la ineludible mirada del "Gran Hermano", o las de *Desafío Total* (*Total Recall*) de Paul Verhoeven, (1990) en las que la pareja desayuna junto a una gran pantalla insertada en uno de los paneles que configuran la pared de la sala y que hace las veces de ventana electrónica, tan sólo han transcurrido 6 años, y su significado es radicalmente distinto. Ambos filmes presentan un elemento común, imprescindible para el habitar futuro, pero interpretado bajo el prisma de la influencia ambiental de cada momento. (Fig.8 y 9) Y es que a través de este género se aporta un catálogo muy ilustrativo sobre el concepto, que a través de la visión del momento, se tiene del habitar futuro y para el que se requieren profesionales de gran prestigio en todos los campos del diseño, al mismo tiempo que otros muchos artistas toman prestadas ideas que provienen del cine. Sin ir más lejos, Jean Nouvel se reconoce a sí mismo como un arquitecto que se apropia de imágenes procedentes de los extraños mundos de la ciencia-ficción. Destellos de diferentes filmes como *2001: Una odisea del espacio* (1968), *Alien* (1979), *Blade Runner* (1982) o *Brazil* (1985), aparecen claramente en proyectos como el Palacio de Congresos de

Fig. 8. Imaxe do interior do apartamento coa presenza abraiante da pantalla, quitada da película 1984 (1984) de Michael Radford.

Fig. 8 Imagen del interior del apartamento con la presencia apabullante de la pantalla, extraída de la película 1984, (1984) de Michael Radford

Fig. 8 Apartment interior with the overwhelming presence of the television screen, taken from the film 1984 (1984) by Michael Radford.

Entre as imaxes de 1984 de Michael Radford (1984), nas que unha gran pantalla preside constantemente a habitación núa do protagonista, cunha vida que discorre baixo a ineludible mirada do "Gran irmán", ou as de *Desafío Total* (*Total recall*) de Paul Verhoeven (1990), nas que a parella almorza á beira dunha gran pantalla inserida nun dos paneis que configuran a parede da sala e que fai as veces de ventá electrónica, tan só transcorrerón seis anos, e o seu significado é radicalmetne distinto. Ámbalas películas presentan un elemento común, imprescindible para o habitar futuro, pero interpretado baixo o prisma da influencia ambiental de cada momento.(Fig. 8 y 9)

Por medio deste xénero apórtase un catálogo moi ilustrativo sobre o concepto que se ten, a través da visión do momento, do habitar futuro, para o que se requiren profesionais de gran prestixio en todos os campos do deseño, ao mesmo tempo que moitos artistas toman prestadas ideas que proveñen do cine. Sen ir máis lonxe, Jean Nouvel recoñécese a si mesmo como un arquitecto que se apropia de imaxes procedentes dos estraños mundos da ciencia-ficción. Referencias de diferentes películas como *2001: unha odisea no espacio* (1968), *Alien* (1979), *Blade runner* (1982) ou *Brazil* (1985), aparecen claramente en proxectos como o Palacio e Congresos de Tours ou a Opera de Lyon. Este intercambio resulta, en calquera caso, beneficioso e del fan gala arquitectos como o xa mencionado Jean Nouvel ou Rem Koolhaas.

Comezan aquí a difuminarse as fronteiras entre o que se copia da realidade ou o que subxace na nosa psique en formato de imaxe, como parte da nosa cultura visual ou cinematográfica.



Fig.9

Tours o la Opera de Lyon. Este intercambio resulta en cualquier caso beneficioso y de él hacen gala arquitectos como el ya mencionado Jean Nouvel o Rem Koolhaas.

Aquí empiezan a difuminarse las fronteras entre lo que se copia de la realidad o lo que subyace en nuestra psique en formato de imagen, como parte de nuestra cultura visual o cinematográfica.

Podemos establecer toda una serie de analogías entre las células unihabitacionales que se agrupan como celdillas en una colmena en torno a un pasillo de los gigantescos rascacielos de Brooklyn de *El Quinto Elemento* y las unidades de un solo dormitorio de los bloques de viviendas de Le Corbusier en Marsella o Firmini-Vert, sólo que en este caso, el apartamento del protagonista suple a través de artilugios mecánicos la falta de espacio que se produce por la masificación de las ciudades.

El ejercicio practicado por Luc Besson en el apartamento de Corven Dallas es muy similar a las teorías que fundamentan los ensayos sobre la vivienda mínima.

De hecho, la disposición de la vivienda de Corven Dallas en la película, comparada con las células de un dormitorio que alquilan como unidades de hotel en la Unidad de Habitación de Marsella de Le Corbusier, recurre a un esquema idéntico en el que se busca la luz a través de un ancho pasillo a

Fig. 9. Imaxe do interior do apartamento con presenza dunha pantalla, quitada da película Desafío Total (Total recall, 1990) de Paul Verhoeven.

Fig. 9 Imagen del interior del apartamento con presencia de una pantalla, extraída de la película Desafío Total, (Total Recall 1990) de Paul Verhoeven

Fig. 9 Apartment interior with the presence of a television screen, taken from the film Total Recall (1990) by Paul Verhoeven.







## LESS HOME, MORE ROOM. CINEMATOGRAPHIC NOTES.

ASUNCIÓN SALGADO DE LA ROSA

Whenever the question of minimisation of living space is approached in architecture, the architect is confronted by the dilemma of space distribution in relation to its typological definition.

On one side, the optimisation of movement within such a living space is openly in contra the desires of intimacy on the part of its inhabitant. Therefore the argument then centres on flexibility, tied to the idea of space which is continuous and functionally indefinite, without forgetting the obsession to locate the key points which optimise the processes of domestic industrialisation.

The significance of the topic of home, related in all aspects with the values of society, is clearly not lost on cinema as a means of expression which echoes the new types of room. From its own limitations, imposed in part by the demands of the camera, it presents new solutions of spatial flexibility which relate to the afore-mentioned outline.

What is obvious is that, a few years ago, the dividing line in a domestic environment, between space destined for work and that destined for leisure, began to dilute. The home is not exclusively used any more for rest and enjoyment, and for this reason it has had to be adapted for the demands of various types of activities, which might call for transformations, unimpeded by the rigidity of its architectural or programmatic configuration.

At the same time, the distinction between strictly work or play is also increasingly a diffuse concept in the daily mental dynamic of an individual's life. That's to say, we are not dealing with a basically functional problem, but something which is also a sociological phenomenon.

The space of the home increasingly relates to a plan made-to-measure for the individual, or failing that, it is capable of allowing personal configuration. This elimination of barriers drives us more and more towards an architecture in which the contents are more interesting than the container. It is down to the work of interiors and mobile spatial divisions to allow this transformation.

This collection of diaphanous spaces, in which the individual constructs and deconstructs his space (without the necessity of being conditioned by the distribution of the conventional home), is directly reflected by cinema, either as a way of presenting a character, or as an answer to a specific plot line, or even an inducement through stage design to futuristic experimentation.

But, above all, these spaces have the virtue of being able to be filmed from any angle without the necessity of carrying out scene cuts. Moreover they have been consolidated as a way of symbolizing on screen those forms of living which diverge from the ordinary. Actors, writers, dancers and all types of artists in general are portrayed in the cinema as inhabitants of "made-to-measure" spaces, as a paradigm of how bohemian life should be.

It is with the "loft complex" that today's film directors seem to describe the personality of a specific character, who is generally creative, urban, unconventional, and does not fit in to established parameters.

Being an American phenomenon in origin, it was Hollywood which first reflected this, changing the hard and lifeless perception which an abandoned warehouse in an urban, industrial zone offers us in the middle of the glam era, by telling idealistic fables of personal conquest.

In *Flash Dance* (1983) by the British director Adrian Lyne, the dreams of a young Cinderella of the eighties who lives in a gigantic loft (with a terrifying freight elevator included), become reality by not only getting her prince charming (the owner of the steel works where she's employed), but also by fulfilling her ambition of entering in the dance school, which means that she can finally leave her job as a foundry labourer.

Supported by an excellent sound track, this low budget film with a meagre plot became an unexpected world-wide success, which substantially changed the creative boundaries of musicals in cinema. Such was the impact that, the choice of the leading lady, Jennifer Beals, the wardrobe, and all the props which surrounded the film served as a model for a whole generation of young people in the eighties.

Even despite the poor quality of Lyne's film, it can be symbolized in a certain way as the precursor of, what

Asunción Salgado De la Rosa

Professional Office in Madrid. Professor and PhD student at the Design Dept., E.T.S.A., Madrid

Text & Drawings: A. Salgado.

Architect

Pictures: Various

has since been demonstrated to be, the cinematic stereotype of the loft habitant. This consists of offering an unconventional image of a character who requires this space to develop.

Unintentionally cinema was already marking the first signs of assimilation of the work environment within the home space – much before the implantation of tele-work in daily life.

In any case the loft phenomenon is an urban concept, not only due to the peculiarity of its setting, but also due to the type of character of its inhabitants.

The loft dweller is above all a creator of his, or her, own space. This is the type of individual for whom it is impossible to adjust to the restrictions of a pre-established distribution, and as much as the mechanisms used in cinema are concerned, a character which can be very comfortably filmed in his home environment. Having a great quantity of undivided space available, lighting is easy, the camera can move at its pleasure, and it is feasible to obtain overhead shots without necessity of building a set. A loft is the closest you get to a film studio, only that the set is real, (if that's what you want).

Part of the aesthetic quality of a loft, is not only to be found in the quantity of space, but also in the conservation of part of the original installations provided to satisfy the original function of the property. (Fig. 1 & 2)

This image of hanging pipes, pulleys, tangled ventilation shafts and air vents, forms part of a well-defined aesthetic look adopted by some High Tech architecture. The maximum exponent of this can be found in the rear façade of the Georges Pompidou Centre built in the second half of the seventies in Paris by the architects Richard Rogers and Renzo Piano.

In later years, the cinematic reflection of having a loft coincided with a stage of "industrial aesthetic" in cinema. It was identified with punk and with a social scepticism which ruled from the Reagan years.

These were the years of success for the aesthetic look sought by the likes of film director James Cameron in films such as *The Terminator* (1984) and *Aliens* (1986). These images, which some critics have called "dirty realism", are well-suited to the design of action sets, in which the last embers of the industrial city mould the scepticism of a whole generation.

Films continue to exploit the loft as a stereotype (which in some ways seems to be true) of where "an individual from the art world" would live.

American cinema is not lacking in examples which comply with this premise. Without searching too far, we have the fragment directed by Coppola in the film *New York Stories* (1989), in which a temperamental Nick Nolte plays Lionel Dobie, an aging painter at the height of his career, who lives his life between possible professional success, which consolidates him as the artistic figure of the moment, and profound sentimental disaster which distracts him from his work. The whole film takes place in a warehouse-studio, where he supposedly works and lives with his young assistant Zoe.

In a small, two storey room situated in the middle of the immensity of the enormous warehouse, Zoe attempts to conserve the little intimacy granted to her by the conditions of her space, and by Lionel Dobie himself, who molests her day and night.

The lifestyle of the protagonist, with continual emotional ups and downs which mix moments of desperation with those of creative lucidity, eliminates any similarities to a conventional existence.

Zoe's decision to abandon the artist is seen to be partly supported, from the spectator's point of view, by the conditions of the space which she inhabits. This, in turn, clearly highlights not only the peculiarities of loft dwellers but also the necessity of the programmatic elimination of home functions.

In a loft there is no border which separates private and professional life; a "nine-to-five" job makes it impossible. In the Julian Schnabel film *Basquiat* (1996), based on the life of the late-lamented painter, this indissolubility between personal and work environments, which the art of painting romantically entails, is expressed by the director by way of the settings of the three lofts in which the characters live and work. The particular peculiar-



rities of this activity are at all times described as something natural, putting the emphasis on the different settings created by the diverse characters (which, on the other hand, could reflect a reality) (Fig. 3, 4 & 5). The three lofts which appear in the film, one belonging to an exquisite and scrupulous Andy Warhol (brilliantly interpreted by David Bowie), one to a sophisticated Albert Milo (personified by Gary Oldman), and finally the loft belonging to Basquiat himself, echo the phenomenon which, although having its roots in the artistic community of New York, soon extended itself to other population centres, answering an individual desire to invent one's own space, with the aim of determining one's own living conditions.

The reinterpretation of the loft inhabitant carried out by European cinema is different, among other things due to the very configuration of the industrial pockets which remain in the European city.

These exist in less extended zones than those which occupy the remains of industrial buildings integrated in the urban fabric of the American city. Their density within the city as a whole has a much reduced impact and hence their conversion into homes, in most cases, constitutes an isolated phenomenon which makes ghetto formation almost impossible. But the initial idea remains, in that they are still made-to-measure spaces, exceptional if they are seen as laboratories for domestic experimentation.

Without any doubt whatsoever, the best way which the cinema has found to represent all these spatial experiments in the domestic terrain can be found in the settings of science fiction movies.

Through cinema many architects and artistic directors often perform rehearsal exercises around the theme of future living spaces. In this aspect science fiction cinema is the ideal genre for the practice of this exercise. This is a genre where an enormous amount of effort and money is invested when it comes to creating the settings which decorate the interiors of the space ships. Their aesthetic outlook implies, on occasions, a point of reference for designers and architects.

Everything has to seem different, new, although in reality it always has to have this touch which links it to the fashion of the moment, placing it much nearer than it appears to existing designs.

As an example we only have to look at the evolution of the aesthetic look which films of this genre have experimented with from the sixties to the present day. The glamour and ornamental richness of *Barbarella* (1968) clash with the austerity of the first *Alien* (1979, 1983) films in which, in little more than ten years, we pass from an optimism where technology leads us to the superman, to a desperate scepticism of destructive visions, or a "bland" aesthetic in line with Claes Oldenburg's pop sculptures which appear in the sixties and seventies, such as *Soylent Green* (1973), or in a more refined way, in the interiors created by the Frenchman Olivier Mourgue for the film *2001: A Space Odyssey* (Kubrick, 1968), which were soon surpassed by more "earthy" settings such as those in *Blade Runner* (1982) or *Terminator* (1984), whose directors (Ridley Scott and James Cameron) have been attributed with the creation of a "dirty realism", closely linked to the industrial aesthetic of the eighties. More in our times, *Gattaca* (1998) proposes a formal and aseptic austerity in which architecture comes before design, and where the ingenious and futuristic organics of the Mourgue aesthetic, characterised by that sofa covered in a red elastic material, have gone out of fashion and remain as emblems of late-sixties design. (Fig. 6 & 7)

It is therefore obvious that "future imagination" is subordinate to present references, and that its evolution depends on fashion, being slave to the technological evolution of the moment, its domestic architecture taking in all the conditioning factors that a "future existence" implies, but following the present-day model. And this isn't a problem related to a hypothetical lack of imagination, but more to do with the possibility of tackling the subject of architecture from the point of view of change, given that the function remains the same.

Through films such as *Metropolis* (1919) by Fritz Lang or *L'Inhumaine* (1924) by Marcel L'Herbier, there came to light architectonic designs which, under the positive hand of film staging, surpassed the limits of their role and even their epoch. The participation of Robert Mallet-Stevens (an architect of certain influence in Paris at that time) in L'Herbier's film, along with a numerous group of avant-garde artists, formed part of the strategy which gave French cinema a personal voice capable of competing with the henceforth mighty American industry, a legacy which continues with such wonderful examples as *Fahrenheit 451* by Francois Truffaut or *The Fifth Element* (1997) by Luc Besson among others.

From the visual overload of Truffaut or Radford, depicting settings where beneath an apparent formal simplicity lies fear of an asphyxiating regime, in almost twenty years we arrive at the environmental densification of Ridley Scott or James Cameron, created by the inclusion of artefacts accompanied by the dreaded

human densification which urges man to flee from a world of exhausted resources.

Between the images of *1984* (1984) by Michael Radford, in which a massive screen constantly presides over the naked room of the main character, whose life is spent under the unavoidable gaze of Big Brother, and those of *Total Recall* (1990) by Paul Verhoeven, where the couple have breakfast next to a big screen inserted into one of the wall panels of the room and which also acts as an electronic window, there is only six years which separate them, their meaning being radically different. Both films present this common element, indispensable to future living, but interpreted under the prism of environmental influence at each time. (Fig. 8 & 9)

Through this genre we have been given a very illustrative catalogue of the concept held of the future home, seen through the vision of the moment, for which professionals of great prestige in all areas of design are needed. At the same time many other artists borrow ideas from film. Without going any further, Jean Nouvel recognizes himself as an architect who has lifted images taken from the strange worlds of science fiction. Glimmers from different films such as *2001: A Space Odyssey* (1968), *Alien* (1979), *Blade Runner* (1982), or *Brazil* (1985) clearly appear in projects such as the Tours Congress Palace or the Lyon Opera House. This is, in any case, a beneficial exchange and architects such as, the just-mentioned, Jean Nouvel and Rem Koolhaas are the best examples of this.

This is where the frontiers between that which is copied from reality and that which lies in our psyche in image form, like a part of our visual or cinematic culture, begin to blur.

We can establish a whole series of analogies between the one-room cells which mass together like honeycombs in a beehive around the corridors of gigantic Brooklyn sky-scrapers in and the one-bedroom flats of the Le Corbusier housing blocks in Marseille or Firmini-Vert, only that, in this case, the lack of space in the protagonist's apartment, produced by the ever-burgeoning cities, is made up for by way of mechanical devices.

The exercise carried out by Luc Besson in Corven Dallas's apartment is very similar to the theories on which the experiments on home minimisation are founded.

In fact the layout of Corven Dallas's flat in the film and the one-bedroom cells, which you can rent as hotel units in Le Corbusier's Room Unit in Marseille, follow an identical approach in that light is sought by way of a wide hall where, on one side of which, all the utilities are installed, to form a lineal passage-way connecting the door to the window.

The fictional apartment is different from the Marseille cells in that, by the use of technology, one of the walls totally absorbs the mentioned utilities with the aim of further freeing the space which remains between the service and served zones, and thus enables the inclusion of a kitchen unit which is lacking in some of the Corbu units. (Fig. 10)

The recourse to mechanisation in this case constitutes a play at humour and perhaps a small homage to certain films of the genre, in which the dirty, industrial aesthetic continues to be the vital property which styles future homes.

In successive scenes the director passes through the protagonist's apartment, which seems to have a life of its own generating all kinds of surprising situations. It's a good thing that the walls come to life, giving a whiff of hope in face of the drama produced by the lack of space.

Each and every corner of the apartment appears to be intricately designed for each functional device. It is as if the living space had to adjust to technology instead of vice versa. (Fig. 11)

But for being such a minimalist apartment, the utilities and functions carried out in it are resolved in a diaphanous space. From the loft to the micro-apartment there is a quantifiable jump in square metres, but in terms of space both reply to a scheme which until now was exceptional.

Beneath an apparently new format there lies the old arguments and known spaces.

The boundary which separates the reality filmed by cinema from that which society and architects demand, using cinematic sets as a reference point, is becoming more and more a blurred line. Is the diaphanous-spaced home a cinematographic invention or a reality which is conveniently filmed?

The answer possibly points more towards the second option. What really happens is that it is always more difficult for us to get to reality. Fiction is more often presented to us in an easily-consumed format, and in this way, its power of diffusion is infinitely greater.